

## INTERSUBJETIVIDADE E DESEJO NAS RELAÇÕES SOCIAIS: O CASO DOS JOGOS DE REPRESENTAÇÃO DE PAPÉIS

**Danilo Silva Guimarães**

Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, Brasil <sup>1</sup>  
danilosg@usp.br

**Lívia Mathias Simão**

Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, Brasil <sup>2</sup>  
limsimao@usp.br

### Resumo

Este relato de pesquisa tem como objetivo apresentar uma compreensão do processo de construção de conhecimento acerca do outro e de si, tomando como situação empírica de análise interações de um grupo de jogadores de RPG (Role - Playing Games). Realizamos estudo focalizando principalmente relações entre as dimensões do desejo e da alteridade, abertas pelas ações simbólicas que os participantes da pesquisa projetavam, em sua futuridade. Focalizamos, a partir daí, as rupturas no compartilhamento intersubjetivo, trazidas pelas interações dialógicas, que foram acompanhadas por processos de transição, nos quais os recursos simbólicos utilizados pelos participantes reorganizavam suas experiências subjetivas. Como resultado da investigação, chegamos a um quadro interpretativo da dinâmica dos elementos envolvidos nas relações dialógicas, apreendidas da realidade social concreta de sujeitos. Observamos que na constituição do significado das ações, outrem costuma fazer-se presente por meio de configurações simbólicas diversas. O significado essencial das construções pessoais estaria, assim, endereçado a outrem, com quem o eu procuraria assegurar um plano comum de compartilhamento, ao mesmo tempo que buscaria formas de transição simbólica diante das rupturas advindas de sua relação com outrem.

**Palavras-chave:** Construção de conhecimento; Intersubjetividade; Alteridade; Desejo; Recursos simbólicos; Jogos de representação de papéis.

---

<sup>1</sup> Bolsista de Mestrado da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, Brasil.

<sup>2</sup> Bolsista de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, Brasil.



## Abstract

This paper focuses some aspects of the self – other process of knowledge construction, from the interpretive analysis of Role Playing Game situations. Our focus of analysis is mainly concerned with relationships between the subjective dimensions of *desire* and *alterity*, as opened by the participants' symbolic actions addressed to the future. In such an extent, we looked for ruptures in the actors' seek to intersubjective sharing, brought about their dialogical interactions. These ruptures were usually accompanied by the reorganization of the actors' subjective experiences through symbolic resources. As a result, we propose an interpretive frame about the dynamic elements encompassed by the actor's dialogical relationships. We could apprehend the presence of otherness in the symbolic configurations constructed by the I. In such an extent, we can say that the meaning of personal constructions were mainly addressed to the otherness, with whom the I tried to have a shared ground of meaning. This happens as part of the process of questioning for ways of symbolic transitions, facing the ruptures brought about in the course of the I-other interaction itself.

**Key words:** Knowledge construction; Intersubjectivity; Otherness; Desire; Symbolic resources; Role-playing games.

O objetivo da pesquisa que aqui relataremos foi, a partir de um estudo de co-construção de uma narrativa em grupo, buscar compreender processos de construção de conhecimento acerca do outro e de si, focalizando especialmente as ações simbólicas<sup>3</sup> dos atores ao buscarem momentos de protagonismo e de reconhecimento pelos outros na relação. Essa busca dos atores relaciona-se, por sua vez, com o que entendemos por desejo, tal como na acepção de Figueiredo (1997), para quem o desejo é um movimento da subjetividade, buscando abrigar o que a excede. Trata-se, pois, como discutiremos mais detidamente adiante, de um movimento na direção da alteridade. Para tanto, tomamos para exame uma situação empírica envolvendo interações de natureza lúdica, quais sejam, situações de Role Playing Game (RPG). Nos jogos de RPG, o desejo da emergência de um espaço lúdico é central e fundamenta sua própria existência – como é, aliás, próprio aos jogos – com vicissitudes que foram objeto de estudo da pesquisa realizada.

---

<sup>3</sup> “Ação simbólica” está sendo aqui entendida na acepção de Boesch (1991).

Essas vicissitudes, inerentes aos RPGs, apontavam para uma dinâmica particular na construção de objetivos e desejos dos jogadores, que foi analisada a partir da assimetria de posições subjetivas, dialogicamente definidas, e inerentes ao jogo: a de narrador/juiz e a de jogador. Nos RPGs, o mestre é, ao mesmo tempo, juiz e narrador. Ele inicia o jogo descrevendo uma situação e dizendo aos jogadores o que os personagens percebem, vêem, ouvem, etc. A essa descrição, adiciona algo – um objeto, ou alguém – que os outros jogadores poderão perceber como um problema. Os demais jogadores, por sua vez, descrevem o que seus personagens irão fazer para vencer o desafio emergido a partir dessa construção dialógica da situação. Em seguida, o mestre descreve os resultados conseguidos com estas ações, e assim por diante.

Conforme pudemos observar no processo de investigação, as sessões de RPG apresentaram-se como palco de disputas pelo poder, em relação aos recursos simbólicos<sup>4</sup> do jogo e ao reconhecimento desse poder de uns pelos outros, tanto no âmbito da ficção co-construída, quanto da interação entre os jogadores. Por exemplo, as disputas de poder entre narrador e jogadores deram-se, de modo evidente, pela determinação de elementos da narrativa, enquanto que as disputas entre personagens no cenário deram-se pelo domínio de elementos do cenário de jogo. A disputa por reconhecimento, entre os jogadores, permeava a busca por interpretações de seus personagens que fossem tacitamente apercebidas como boas pelos participantes do jogo. Nesse sentido, o narrador demandava, em relação aos jogadores, uma boa elaboração e condução de aventuras, e os personagens disputavam entre si pelo reconhecimento de figuras de competência e autoridade no cenário. Poder e reconhecimento foram, portanto, objeto de desejo dos personagens e alvos a serem por eles alcançados nas interações entre si e com o narrador. O próprio jogo, enquanto estrutura de regras, estabelecia, por sua vez, mecanismos mediadores dessa relação.

Nessa medida, o privilégio da construção do mundo imaginário assentava-se na voz de poder delegada ao narrador (mestre) do jogo. O narrador, por sua vez, exercia sua função a partir da formação de um compromisso com os jogadores, que visava

---

<sup>4</sup> Adotamos aqui a noção de recursos simbólicos elaborada por Zittoun e colaboradores (2003). Trata-se um tipo de baliza (*constraint*, na acepção de Valsiner, 2006), que oferece enquadres simbólicos temporalmente estáveis, de que o sujeito *constrói e lança mão para resolver tensões geradas por diferenças entre o que se percebe como 'sendo agora' e o alvo da ação, pautado pelo desejo de algo a vir a ser*. Este enquadre relaciona-se também com os conceitos de valor visado e valor real (Boesch, 1991), que não serão, entretanto, abordados em detalhe neste artigo (cf. Simão, 2002; 2008, prelo).



manter a dimensão lúdica no contexto interativo. Para tanto, procurava convergir suas proposições, acerca da narrativa em andamento, com o desejo dos jogadores, reconhecendo-os assim, tacitamente, como co-construtores do cenário.

Entretanto, o desejo de poder e reconhecimento, ainda que imbricado nas relações constituintes do jogo, não foi o único aspecto importante para compreender a interação lúdica, que toca à esfera do que é, simultaneamente, simulado e pertencente a suas vidas. As manifestações de prazer durante as sessões de jogo são aí também importantes. As mais evidentes ocorreram quando a conquista dos objetivos do jogo se deu a partir da emergência de uma solução surpreendente, inovadora, fora do campo precedente de perspectivas, isto é, das expectativas dos sujeitos que participavam da interação. A interação entre os jogadores esteve, dessa maneira, voltada para possibilitar reconstruções das ações simbólicas dos jogadores, podendo criar momentos de tensão, de surgimento de novas opções na aventura ludicamente vivida, acompanhados de sentimentos de alegria e divertimento. Quando a produção de novidade, através das ações simbólicas durante as interações, era considerada, tácita e grupalmente, “bem encaixada” na cena, passava a dar, ao jogador que a fez, maior poder de influir na narrativa, na direção por ele desejada. Assim, a produção de novidade, legitimada pelo grupo, tornava também, narrador e jogadores, mais permeáveis ao desejo e à alteridade do jogador que fora capaz de produzir a ruptura através da novidade. A autoria do evento criativo atuava, pois, em uma dimensão importante da relação eu – outro - desejo, que é a dimensão da identidade pessoal e de seu personagem, ficando cada um reconhecido pela sua produção no campo simbólico da ação lúdica.

Procuramos, a partir daí, dar continuidade ao estudo, focalizando as relações entre as dimensões do desejo e da alteridade, abertas pelas ações simbólicas que os participantes da pesquisa projetavam, em sua futuridade <sup>5</sup>.

A seguir, detalharemos nossa compreensão da situação empírica de RPG, que a tornou possibilidade para esta pesquisa, exporemos os princípios teóricos que orientaram nossa análise e, finalmente, detalharemos algumas reflexões na direção que acabamos de anunciar nesta introdução.

---

<sup>5</sup> A esse respeito, veja-se, por exemplo, Simão, 2007a.

## A Escolha do RPG como Situação Empírica para Estudo da Relação Eu-Outro-Desejo

Desde estudos preliminares<sup>6</sup>, constatamos que a análise de situações de RPG poderiam gerar compreensões e reflexões interessantes sobre relações eu-outro e eu - eu, onde as intenções do outro são sempre supostas, questionadas e confrontadas com as intenções do eu. Essa possibilidade parece se abrir por, pelo menos, duas razões que, de certa forma, são ao mesmo tempo complementares e antagônicas. Por um lado, sendo parte da vida cotidiana dos jogadores, o jogo não se destaca como acontecimento esporádico, tendo sua inserção na vida rotineira dos jogadores. Por outro lado, por ser um espaço lúdico, fantasioso, pode permitir descontextualização da própria 'vida real'. Nesse sentido, as relações eu-outro podem ser vivenciadas em ambos os níveis, real e imaginário.

A primeira versão dos RPGs modernos foi lançada em 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, que adaptaram jogos de estratégia (*wargames*), então bastante populares, para o jogo com personagens fantásticos. A primeira edição de sua adaptação foi chamada de Dungeons and Dragons (D&D), fabricada pela TSR, e preservava muitos elementos dos jogos de estratégia, como tabuleiros, miniaturas e cartas. A fantasia e os mitos descritos em D&D foram baseados na obra de J.R.R. Tolkien: "O Hobbit", "O Senhor dos Anéis", dentre entre outros livros que lhes serviram de inspiração. A proposta do D&D é que os jogadores se imaginem como heróis de um outro tempo e outro mundo "numa terra de espadas e castelos", magias, tesouros e confronto diário entre misteriosas forças do bem e do mal<sup>7</sup>. Desde sua origem, dezenas de suplementos de RPG foram escritos, buscando aprimorar e diversificar os mecanismos e cenários de jogo. Os diversos conjuntos de regras – chamados de sistemas de RPG – passaram a ser pensados de modo a contemplar uma grande variedade de universos ficcionais, os cenários de jogo.

De acordo com Malaby (2007) o jogo "é um domínio semi-aberto e socialmente legitimado de contingência limitada que gera resultados interpretáveis". Ele destaca, assim como o faz Huizinga (1993), que os jogos são acontecimentos relativamente independentes da vida cotidiana, e que, em seu cerne, variam muito pouco com relação ao que existe material, social e culturalmente. Os jogos produzem além de

---

<sup>6</sup> Em estudos realizados ao longo da graduação do primeiro autor como projeto de Iniciação Científica intitulado "Um estudo das relações de alteridade nos jogos de representação de papéis (RPG)" (FAPESP, proc. n. 03/12190-7), sob orientação da segunda autora.

<sup>7</sup> Cf. encarte da edição brasileira de D&D, 1991.



prazer, muitos outros estados emocionais, vinculados à carga de significado atribuída ao jogo em cada contexto particular (cf. p. 96).

Malaby (2007) aponta para algumas proposições importantes de Huizinga acerca da experiência lúdica, como a de que a palavra jogo, originária do latim *jocus*, *jocari*, tem um sentido original de fazer piada, humor, ao passo que o termo *ludus* se vincula às noções de simulação e ilusão. Para ele, há nos contextos lúdicos uma espécie de consciência situacional – os jogadores estariam ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Não se trata, contudo, de um falseamento da realidade, mas “a própria realização de uma aparência pela ação no campo imaginado” (Huizinga, 1993). Ou seja, o jogo enseja um conjunto de ações dramáticas que se dão em um contexto inerentemente instável, seja por possíveis impactos de contextos exteriores ao jogo, seja por uma quebra das regras, ou ainda por uma espécie de desilusão em que o compartilhamento da realidade imaginada se desfaz.

Sendo o campo do RPG um espaço de interação marcado pelo caráter lúdico, poder-se-ia tomá-lo em seu caráter de experiência supostamente frívola por parte dos participantes, sem tanta importância para suas vidas. Seria algo próximo ao caráter do jogo tal como apontado por Lévinas (1998), uma situação que careceria de seriedade, assemelhando-se às artes cênicas, pela irreabilidade sob a qual se constitui. Nesse sentido, pode-se dizer que o jogo possuiria uma dimensão a – histórica, uma vez que seu começo não é verdadeiro, é ‘des-implicado’ e, após a representação, tudo se esvai. Embora não sejam poucas, nem pouco importantes, as aproximações entre jogo e teatro, especialmente no caso do RPG, cabe, entretanto considerar, em contraposição às colocações de Lévinas, a importância do processo criativo que se dá em ambos os casos, desde a perspectiva psicológica. Valsiner (2006), por exemplo, enfatiza a importância de refletirmos sobre as relações entre pesquisa psicológica e teatro:

*“Não há nada de demeritório em comparar o que os pesquisadores fazem com teatro. O teatro tem sido importante no entendimento humano por séculos. Os personagens fictícios Hamlet, Othelo ou Godot possivelmente têm sido maiores guias sociais para a psique humana que a miríade de livros de auto-ajuda nas livrarias contemporâneas. É possível conhecer algo que não experimentamos observando através da ação (Sawyer, 2003) ou, vicariamente, pela observação da ação dos outros (Vygotsky, 1971). Assim, teatro é uma configuração*

*psicológica da experiência de possibilidades de sentir e pensar sem a atuação na vida real”* (pp. 605-606).

Cabe apontar que, analogamente à posição de Valsiner (2006), desde a nossa perspectiva, a escolha do estudo das relações entre jogadores de RPG não parte da idéia da veracidade ou de paralelismo entre a vida real e a vida do personagem em jogo. Queremos, em vez disso, enfatizar que os diálogos ocorridos nas sessões de RPG são parte do viver daquelas pessoas, denotando que o processo de constituição de uma situação (no caso do RPG, a cena) vai para além da própria vivência e fruição da mesma.

O jogar é margeado por instantes de esforços para viabilizar sua realização. Após uma sessão de RPG, notamos que os personagens e jogadores não são mais os mesmos, permanecem atravessados pelos momentos vividos nas sessões. Como expusemos em outra ocasião (cf. Guimarães e Simão, 2007), os acontecimentos de uma sessão de RPG deixam marcas nos recursos simbólicos do jogo (sistema, cenário, personagens e campanha) e, inclusive, na subjetividade dos jogadores, já que as marcas, em si mesmas, são criações relacionadas ao significado subjetivo dos acontecimentos em jogo.

Essas marcas apontam para um processo de construção de conhecimento, nunca suficientemente completado, em que os jogadores tentam explorar o que está subjacente à exposição que o narrador realiza de seu universo criativo. Ao mesmo tempo, o narrador realiza tal exposição de modo atraente e desejável aos jogadores. Para fazê-lo, ele também precisa inferir sobre o desejo dos jogadores, levando em conta cada um deles. Durante os momentos em que aquelas pessoas não estão participando do RPG, a experiência significativa no RPG pode continuar a fazer parte deles, na medida em passem a fazer parte da memória pessoal de cada participante.

Nesse sentido, os jogadores de RPG são como que operadores semióticos provendo uma orientação genérica de seus personagens para o futuro. Cada jogador cria expectativas do que pretende de seu personagem, seja no decorrer da campanha proposta pelo narrador, seja no decorrer de uma aventura específica, selecionando alguns aspectos do presente para atingir um determinado objetivo co-construído. Ademais, o próprio jogo impõe balizas às possibilidades de construções dos jogadores. Essas balizas são reguladores dinâmicos e temporários do desenvolvimento, consensuados, uma vez que são resultados de acordos entre os membros do grupo. Elas são estabelecidas pelas regras dos sistemas e cenários, na



composição das aventuras pelo mestre e na relação com os outros participantes do grupo.

Outra característica importante, para a compreensão do RPG, é a cooperação que se estabelece entre os jogadores e entre seus personagens no desenrolar de uma aventura, para que seus intentos sejam realizados (cf. Jackson, 1994). Durante o jogo, deve haver coordenação entre os interesses de cada jogador e do restante do grupo, ou seja, o ator é, ao mesmo tempo, coletiva e individualmente orientado. Isto porque o sistema de personalidade que compõe um personagem fornece a organização de suas predisposições motivacionais, com uma seleção de propósitos para ações. Para que uma ação ocorra em cooperação, cada sujeito deve passar por um processo de diferenciação e especialização, comunicação e exploração mútua. Cada jogador, dentro de um grupo, explora habilidades diferenciadas para seus personagens, resultando numa integração entre os vários sistemas, tornando o grupo capaz de superar adequadamente uma grande variedade de problemas surgida no jogo.

Dessa maneira, os jogos de RPG estão imbricados nos diálogos, nas relações intersubjetivas entre seus jogadores, o que implica transformação ativa das mensagens comunicativas. Esta transformação se dá graças à *tensão* presente no *diálogo*, que se impõe como condição mesma de sua existência. Sendo a tensão gerada no próprio diálogo, ela leva a reconstruções afetivo-cognitivas nos atores, que continuarão ou não dialogando, nesta ou naquela direção, gerando tais ou quais tensões, e assim por diante (Simão, 2003). Dessa perspectiva, a tensão, quando presente no diálogo entre os jogadores, poderá conduzir à reconstrução das propostas de ação do grupo em uma determinada direção da narrativa ou, a depender do caso, a propostas de ação fragmentadoras do grupo. Para que os participantes de um diálogo coordenem os múltiplos cursos de reconstrução das mensagens em uma ação grupal eficaz, eles precisam estar voltados para uma relação com o outro como diferente de si: isso só é possível a partir de uma disposição ao diálogo ou uma atitude dialógica.

A seguir, discutiremos alguns princípios teóricos que orientam nossa compreensão acerca do funcionamento semiótico humano e do processo de desenvolvimento dos elementos semioticamente organizados, através da relação intersubjetiva.

### **Polifonia e Diálogo: Uma Perspectiva de Compreensão da Relação Eu-Outro**

Discussões no campo da psicologia sobre a questão da intersubjetividade e suas



vicissitudes têm aumentado recentemente, com o reavivar de questões éticas implicadas no reconhecimento do outro e a importância do não-eu na constituição psicológica de si (veja-se, por exemplo, Coelho Jr. e Figueiredo, 2003).

Nesse cenário, o fenómeno da intersubjetividade vem ganhando interesse, quase que paradoxalmente, pelas situações em que não ocorre, isto é, pelo fosso entre eu e outro quando da ausência do compartilhamento intersubjetivo.

Valsiner (1998), apoiando-se nas idéias de Rommetveit, aponta que a intersubjetividade só é possível a partir de alguma descentração do eu, que acontece quando o sujeito tenta 'fazer o papel' de outra pessoa. Essa descentração implica que o sujeito assuma não apenas o ponto de vista de seu interlocutor, mas também que ele acredite que o interlocutor está se esforçando para entendê-lo, tanto quanto para ser entendido. Nesse sentido, ambos – sujeito e interlocutor – transcenderiam seus mundos individuais, um em direção ao outro. Esse processo ocorre no diálogo entre sujeitos que tentam compartilhar suas construções pessoais. Concomitantemente, desentendimentos, reparos, reiteraões habitam o diálogo, pois o significado de uma expressão depende da posição dos interlocutores no contexto em que ela se desenvolve (Bakhtin, 1992; Foppa, 1995; Linell, 1995). O diálogo, portanto, demanda um esforço para que algum compartilhamento ocorra, e ele só ocorrerá se seus participantes estiverem motivados a dispender tal esforço.

Crossley (1996), para quem a subjetividade humana é necessariamente intersubjetiva, distingue dois modos coexistentes de relação intersubjetiva: a intersubjetividade radical e a intersubjetividade egológica. A concepção de intersubjetividade radical, segundo Crossley (1996), inaugura um entremundo irreduzível de significados compartilhados pelos sujeitos, a partir de um engajamento pré-reflexivo do sujeito na sua abertura à alteridade. O sentido egológico de mim, por sua vez, remete-se, à experiência de captura de si pela percepção do outro, o que desloca o sujeito para fora de si, distanciando-o da experiência imediata. O outro passa a ter acesso à imagem exterior e pública do eu e essa experiência de existir para o outro aliena o sujeito de si. Quando o sujeito se coloca no lugar de outro, é a esta imagem pública que ele se vincula, produzindo uma inferência feita acerca daquilo que o outro/si mesmo é.

Coelho Jr. e Figueiredo (2003), por sua vez, distinguem quatro matrizes da intersubjetividade, que, de algum modo, vão contra a tradição moderna de afirmação



da unidade do eu<sup>8</sup> Essas matrizes foram identificadas como: 1) *interpessoal*, decorrente das proposições de Mead, supõe que o acesso ao significado dos gestos se daria pela mediação do outro, que possibilitaria a completude da significação; 2) *trans-subjetiva*, baseada na idéia de autores, como Merleau-Ponty, que apontam que, pré-reflexivamente, as experiências humanas estariam imbricadas numa esfera original de quase - indiferenciação; 3) *traumática*, matriz decorrente da perspectiva levinasiana, segundo a qual a abertura incondicional do eu ao outro implica uma excedência e uma impossibilidade de identificação, demandando um esforço traumático de acolhimento do outro; 4) *intrapsíquica*, matriz baseada na idéia psicanalítica de inconsciente, aponta a existência de um campo intrapessoal de relações dinâmicas com leis próprias, essas leis, por sua vez, estão imbricadas nas relações sociais.

Em uma reflexão crítica acerca das diferentes matrizes propostas por Coelho Jr. e Figueiredo (2003), Marková (2003) aponta que, subjacente aos modos de intersubjetividade, estariam duas concepções ontológicas distintas. A primeira concepção ontológica parte da idéia de que a relação eu-outro compõe uma díade irreduzível (matriz interpessoal e trans-subjetiva), enquanto a segunda concepção ontológica, diz respeito à compreensão que eu e outro são existencialmente separados, havendo uma lacuna ou fosso inapreensível na fronteira entre eu e outro. As matrizes traumática e intrapsíquica estariam vinculadas a essa perspectiva ontológica.

Já Sullivan (2007) enfatiza que a ontologia proposta na filosofia de Bakhtin possui características muito peculiares, pouco exploradas entre seus estudiosos mais recentes. Segundo Sullivan (2007), Bakhtin critica o excesso de determinação presente na dialética hegeliana. Para Bakhtin, coexistem, na existência espaço-temporal, tanto as dimensões de estabilidade, delimitação e compreensão, quanto dimensões caóticas, fluídas e potenciais. Sua compreensão resiste à idéia de compreensão total do sujeito. A abertura para o diferente é encontrada na relação do sujeito consigo mesmo, numa relação intrasubjetiva em que o sujeito é capaz de refletir acerca de uma futuridade diferente do momento presente. A sensação interna do sujeito, por sua vez, torna-se significativa a partir do encontro com o outro e da inadequação inerente a esse encontro. Nesse caso, leva-se em conta a capacidade de

---

<sup>8</sup> A esse respeito, veja-se também Figueiredo (2002), em que se discute a noção de metafísica da presença, compreendendo o futuro e o passado como representações presentes, limitando as possibilidades de se pensar o que escapa à objetivação, por exemplo, a alteridade.

diálogo interno do sujeito, entre o eu e a imagem que faz de si para os outros. A imaginação ou fantasias pessoais, portanto, fariam parte de uma multiplicidade de diálogos, que o sujeito realiza no campo intra e intersubjetivos.

Nesse contexto de discussões contemporâneas sobre as possibilidades e limites da intersubjetividade, o papel o sujeito ativo, do autor, permanece central (cf. Valsiner, 2001). Aí, linguagem e diálogo (intra e interpsicológico) são condições para o desenvolvimento da subjetividade, por demandarem, do eu e do outro, reconhecimento mútuo da especificidade das respectivas perspectivas. Na medida em que eu e outro nunca conseguem apreender totalmente a perspectiva um do outro, o diálogo sempre, e por excelência, explicitará lacunas entre a experiência singular de cada interlocutor (Crossley, 1996, Simão, 2003). Face à ruptura de expectativas no diálogo com o outro, o sujeito poderá, então, reconhecer sua própria identidade enquanto vinculada a uma historicidade própria de si, doutra parte legitimando a identidade do outro como diferente da de si.

O diálogo permite, portanto, que o sujeito experimente aquilo que é diverso de sua perspectiva, seja quanto ao conteúdo do que é falado, seja quanto às posições percebidas na relação eu-outro (Simão, 2004). Ou seja, o diálogo possibilita ao eu confrontar-se com um outro que é também um sujeito – agindo – por – meios – mediacionais (Wertsch, 1993), com construções próprias e *estrangeiras* da realidade.

Desde essa perspectiva, elaboramos um quadro em que procuramos explicitar um plano intersubjetivo de relações dialógicas depreendidas da realidade social concreta de sujeitos (ver Figura 1). Cabe ressaltar que, no campo das relações intersubjetivas ocorridas no mundo da vida, as relações eu-outro assumem diferentes posições, alternando seus lugares sociais em função do contexto em que se inserem. A depender do contexto em que a relação ocorre, por sua vez, este quadro poderá sofrer adaptações específicas, tal qual a que realizaremos mais adiante, neste texto, ao ilustrar empiricamente os processos aqui discutidos.

Compreendemos que a relação eu - mundo é sempre mediada e que, mesmo a relação eu-eu, pode ocorrer de maneira mediada com criação intrapsíquica de um outro de mim. Há sempre um eu, portanto, em relação com suas mediações intrasubjetiva e intersubjetivas. A organização dessas relações dar-se-ia a partir do uso de recursos simbólicos. A relação eu - eu, seja a partir de uma reflexão intrasubjetiva, ou a partir de uma reflexão que visa o eu em sua exterioridade, na



relação com os outros, é mediada por um recurso simbólico que se vincula à subjetividade.

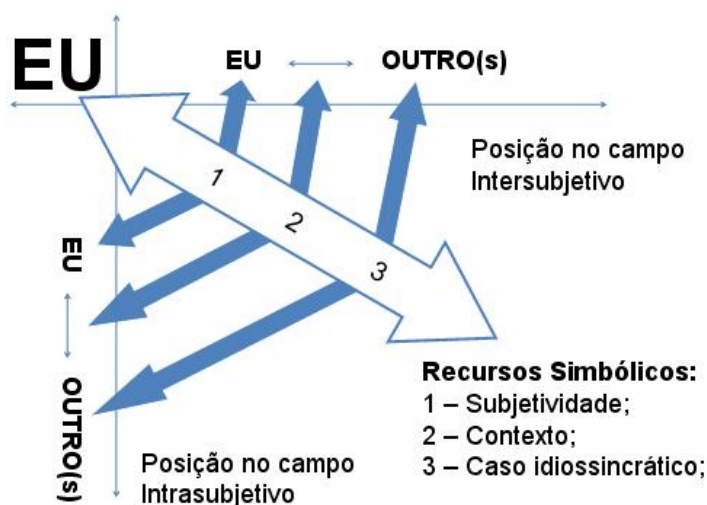


Figura 1: Relações eu-outro e eu - eu no mundo da vida.

Podemos falar aqui, por exemplo, em um estilo pessoal e no reconhecimento de uma posição do eu em relação ao mundo. O eu, por sua vez, é sempre pensado em relação a um outro<sup>9</sup>, sendo importante tematizar a relação entre eles. Os recursos simbólicos, em torno da relação, tematizam o contexto de experiência no mundo da vida – por exemplo as zonas de ação, suas balizas e canalizações (cf. Valsiner, 1998) – e os modelos de compreensão, que integram eu e outro na suposição um plano comum de compartilhamento (cf. Schutz e Luckman, 1973). O outro, por sua vez, é tanto percebido em injunção ou disjunção espaço-temporal com o eu, quanto pode ser pensado como um caso idiossincrático ou ainda, pode ser tipificado. Percebemos, portanto, que as relações eu-outro se dão nos planos intersubjetivos e intrasubjetivos simultaneamente. Ressaltamos que os recursos simbólicos, articulam essas duas dimensões da experiência psicológica, reconfigurando o campo das relações entre eu e outro.

O quadro de relações que acabamos de propor nos permitiu compreender e interpretar rupturas e recursos simbólicos utilizados pelos jogadores de RPG, como exporemos a seguir.

<sup>9</sup> Estamos assentados, nesse caso, na idéia de emergência co-genética da tríade eu, outro e a fronteira da relação (cf. Herbst, 1995).

### Compreendendo os Acontecimentos de Uma Sessão de *Role-Playing Game*

Em 2004, filmamos cerca de 9 horas e 30 minutos de interações, dentre sessões de jogo, entrevistas do pesquisador com o narrador (ou mestre) e com os jogadores<sup>10</sup>. As filmagens ocorreram em quatro dias diferentes em que o grupo espontaneamente se reuniu para jogar, sempre no mesmo local. O grupo não se reuniu para esta atividade nos intervalos entre as gravações. As entrevistas foram realizadas a cada dia, uma com o mestre do jogo e outra com o grupo de jogadores, cada uma delas com duração de cerca de cinco minutos.

Os jogadores eram seis, na faixa etária entre 20 e 30 anos, todos universitários do sexo masculino, formados ou concluindo o curso de Biologia de uma universidade pública do Estado de São Paulo. Um dos pesquisadores<sup>11</sup> era amigo dos jogadores e participou do grupo antes do início da pesquisa. Todos os participantes do grupo consentiram em dar as entrevistas e serem filmados durante o jogo, sendo conhecedores dos objetivos da pesquisa e tendo assinado o termo de consentimento de participação livre e esclarecida<sup>12</sup>. Escolhemos um jogador que possuía uma maior disponibilidade de tempo (A) para nos fornecer uma perspectiva geral acerca da narrativa que vinha se constituindo antes do início das filmagens. Além disso, consultamos os livros do sistema e cenário que serviram de referência para o grupo, bem como o roteiro de campanha fornecido pelo mestre após a finalização da mesma.

Faremos uma breve descrição de um trecho de uma sessão estudada, apresentando uma visão geral dos acontecimentos do jogo. O momento selecionado se deu após um combate entre os personagens dos jogadores e exércitos inimigos:

*“Após o desfecho dos conflitos iniciais o narrador questionou os jogadores a respeito das novas ações de seus personagens. Esses decidiram adentrar o salão principal do templo de Tyr onde encontraram Dexan, o beholder. Os jogadores decidiram combatê-lo do mesmo modo que vinham combatendo os outros oponentes, mas o narrador demonstrou que os poderes de Dexan eram infinitamente superiores, inviabilizando qualquer possibilidade de enfrentamento direto. Essa demonstração foi feita a partir da descrição do lance de magias por Dexan sobre os personagens dos jogadores. Os jogadores, ao serem frustrados em suas intenções, refletiram sobre a ação de seus personagens e notaram que*

<sup>10</sup> Pesquisa de Iniciação Científica realizada entre 2004 e 2005 com o financiamento da FAPESP (processo número 03/12190-7).

<sup>11</sup> Primeiro autor deste artigo.

<sup>12</sup> Conforme normas éticas vigentes no Brasil (CONEP).



*estavam adotando uma “estratégia errada”. O narrador propôs que os jogadores desconsiderassem as últimas ações de seus personagens, estimulando-os a pensarem alguma alternativa. Ele lembrou a F, uma “dica” que seu personagem havia recebido na voz de seu deus, no início da sessão. Procurou lembrar aos outros jogadores eventos passados, em que seus personagens estiveram no templo de Tyr (eventos experienciados no início da campanha, por exemplo, com a aparição de avatares dos deuses em momentos de fé intensa). Os jogadores decidiram, em diálogo com o narrador, que seus personagens deveriam rezar nos púlpitos do templo destinados a cada um dos deuses (Tyr, Torm e Ilmater). Com essa conjunção de fatores o narrador anunciou a aparição dos avatares, num evento tido como mitológico, em que eles expulsaram Dexan e suas aspirações malignas do local.”*

Como podemos ver, a sessão de RPG é jogada com descrições que se dão em continuidade a cenas anteriores: os elementos simbólicos do jogo são expressos em conexão com os eventos anteriores, caracterizando uma continuidade narrativa. O novo momento foi constituído por reorganizações dos recursos simbólicos, o que exigiu re-elaborações da atividade intencional do narrador e demais jogadores. A partir da apropriação dos elementos simbólicos imaginários, internalizados e externalizados nas negociações dialógicas, os jogadores definiram novos campos de ação. Essa ação teve que ser justificada em relação a si (às intenções dos personagens) e em relação aos outros (por exemplo, ao que se percebia como intenção do narrador, que executou o trabalho de realização do roteiro).

A imaginação dos jogadores não foi totalmente compartilhada em relação à perspectiva imaginária do narrador elaborada em roteiro. A interação exigiu nova negociação: no plano imaginário isso foi vivido como possibilidade de morte dos personagens dos jogadores e conseqüente término da campanha de jogo. O jogo foi interrompido: o narrador decidiu não assassinar os personagens dos jogadores ao reconhecer a perplexidade em seus rostos. A regra do jogo foi transgredida: as últimas ações foram desconsideradas de modo a preservar o grupo. Os jogadores convidaram o narrador a expressar os caminhos possíveis e desviaram-se do percurso ao qual recorreram anteriormente com seus personagens. O narrador trouxe, para reflexão e diálogo com os jogadores, elementos do passado da narrativa enquanto limites e balizas que destinavam caminhos futuros. Os jogadores se apropriaram desses elementos, na expectativa de se livrarem do problema. Para poderem continuar a

interação lúdica, realizaram uma tarefa cognitiva em atenção aos elementos expostos pelo narrador. A partir do novo conjunto de ações dos personagens, o cenário imaginado foi reorganizado sob novas bases, já previstas, caso os jogadores realizassem os feitos. O narrador reorganizou o cenário reposicionando seus elementos em relação ao momento anterior. Houve aqui também premiação e tentativa de sedução.

Percebe-se que, no momento do jogo examinado, os jogadores partiram para o ataque combativo, nos moldes do que vinham realizando desde o início da aventura: desferindo golpes de espada e flechas, ou lançando magias ofensivas. Essa atitude dos jogadores manifestou um não compartilhamento na relação com o narrador, que lhes havia fornecido pistas ao longo da sessão, ainda que um tanto vagas, a respeito de quais atitudes seriam mais adequadas naquele contexto. Dentro da lógica do jogo, o narrador reagiu com seu personagem extremamente poderoso. Esse personagem, Dexan, foi capaz de assassinar boa parte dos personagens dos jogadores em suas ações iniciais. Ao receberem a notícia de morte de seus personagens os jogadores foram ficando cada vez mais constrangidos e seus rostos expressavam claramente esse choque. Diante de tal situação o mestre interferiu:

*M: E aí... vocês querem... é assim...*

*S: Rá, olha a quantidade de seis que o cara tira... [referindo aos altos resultados no dado de seis faces lançados pelo M] Acho que foi a tática errada.*

*M: Vamos voltar ou não? O que vocês acham?*

*C: (Bate as mãos na mesa e produz uns sons manifestando nervosismo)*

*(...)*

*Após conversas dos jogadores sobre o poder do oponente o jogador C questionou:*

*C: Ahn... tipo, a gente, a gente... os personagens teriam como saber se não dava pra combater ele?*

*M: Talvez.*

*C: É porque ele é muito foda.*

Diante da reação pela morte dos personagens do outro, o narrador optou por abrir mão das regras do jogo, indagando-os se desejavam refazer a cena. O jogo foi,



então, interrompido, criando possibilidade de reflexão preliminar, através de diálogo fora do contexto interpretativo da cena. Abrir mão das regras e do jogo, para preservar a vida e o divertimento do grupo, significou uma abertura reconstrutiva de um plano de relações previamente construído. Essa abertura inaugurou um diálogo acerca das impressões, dos jogadores e do narrador, sobre os eventos até agora vividos por eles e seus personagens. Por outro lado, nessa abertura e diálogo, houve uma atitude diretiva do narrador, estimulando a reflexão dos jogadores sobre a melhor atitude a ser tomada nesse contexto. Os jogadores sugeriram algumas possibilidades de ação para seus personagens e o narrador as circunscreveu à necessidade de lidar com o Dexan. Para tanto, canalizou a reflexão dos jogadores com questões: “F, o quê que você, qual a iluminação que você ouviu do seu deus?” e “Vocês se lembram da última vez que vocês entraram nesse templo?”. Os jogadores apontaram novas possibilidades de ação, a partir dessas novas reflexões, e o narrador sugeriu proximidade ou afastamento com o que considerava mais interessante. Até que, finalmente, o jogador S concluiu:

*S: Então na verdade agente tinha que sair correndo para a câmara lateral, alguém tinha que sair pra outra e o último, mais um, lá pra frente. Cada um ia rezar pra seu, pra seu, pra sua deidade.*

*M: Somente a fé, de vocês vai combater a fé, de Dexan que é o profeta de Bane*  
[Complementa, retomando a sugestão inicial feita ao personagem de F]

Os jogadores voltaram então à cena, realizando-a de modo consensuado com o narrador, após a reflexão em grupo. Conseguiram, desse modo, o sucesso em expulsar Dexan e seus malefícios do templo, ou seja, passaram a compartilhar um sentido histórico da cena, envolvendo sucesso, poder e reconhecimento mútuo de pertença ao grupo.

Com base na análise aqui ilustrada, mapeamos as relações eu-outro na situação pesquisada, sistematizando-as com o recurso do quadro de relações que havíamos esboçado anteriormente (ver Figura 2).

Destacamos algumas das reflexões que esse quadro nos possibilitou fazer acerca do complexo conjunto de relações intersubjetivas e intrasubjetivas que ocorrem nas sessões de RPG, em vista de nosso foco de interesse.



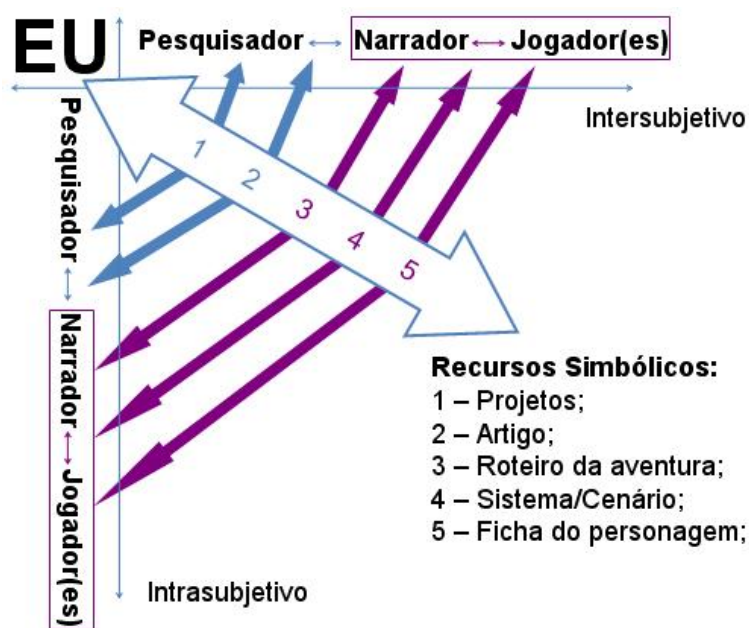


Figura 2: Relações eu-outro e eu-eu nas sessões de RPG.

Há que se destacar, primeiramente, que a pesquisa, por se dar no bojo de interações pesquisador – participantes (cf. Simão, 1989, 1992, 2007b) traz implicações para suas relações. No caso aqui em foco, relações entre um dos pesquisadores e o grupo de jogadores. Assim, a própria construção de um texto (este artigo, por exemplo) indica a existência de um processo comunicativo no qual o pesquisador expressa seu recorte do processo de investigação. Aspectos dessa relação são posicionados no campo intrasubjetivo, enquanto reflexão e diálogo pessoal à respeito do tema; outros aspectos podem ser posicionados no campo intersubjetivo, da dinâmica própria da relação com o outro. Notamos que, a partir de sua experiência vivida nas sessões de RPG, cada jogador constrói uma narrativa pessoal, ressaltando e valorizando diferentes aspectos. O outro é aí incluído com um sentido prévio: algo é imaginado acerca do outro de modo a que se encaixe no horizonte de possibilidades de ações do eu.

A respeito da constituição das narrativas, enfatizamos duas dimensões: a experiência de si e a experiência dos personagens no cenário; uma dimensão é real e a outra imaginária, ambas intra e intersubjetivamente situadas. As expressões, cujo sentido foi atravessado pelo trabalho intrasubjetivo, eram, por vezes, causadoras de desentendimentos. As rupturas, apresentaram-se, então, como momentos-chave de ligação dos instantes de jogo. Por isso, o diálogo, ao mesmo tempo em que expressa uma idéia, permite a abertura para o sujeito experimentar aquilo que é diverso de sua



perspectiva; seja no âmbito do conteúdo da fala, seja no âmbito do posicionamento relativo ao outro (Simão, 2003).

Afirmar que as transformações ou novidades emergem das relações dialógicas implica, entretanto, conceber um processo em que os sistemas interatuantes são abertos, ou, ao menos semi-abertos, tal como aponta Valsiner (1998). Dada sua semi-abertura, esses sistemas estariam sempre sujeitos a desequilíbrios e imprevisibilidades, demandando transições que são reconfiguradoras tanto dos significados da experiência, como dos recursos simbólicos utilizados pelos atores.

Nos jogos de RPG essas reconfigurações são feitas a cada rodada ou momento do jogo, de modo mais ou menos intenso. Esses momentos, por sua vez, podem assumir um caráter mais lúdico, em que a ruptura geradora de uma inquietação evidente é acompanhada de divertimento e alegria. Esses parecem ser, a nosso ver, os momentos-chave, no jogo, em que a alteridade e desejo se apresentam. Noutros momentos, a ruptura pode estar acompanhada de outros tipos de sentimentos, por exemplo, frustração ou indiferença, com diferentes conseqüências para a narrativa e para os sujeitos envolvidos na situação de jogo.

Os momentos de ruptura, nas sessões de jogo, foram marcados por experiências inquietantes, ou seja, experiências que feriram as expectativas levando os sujeitos a pensarem e agirem afetivo-cognitivamente de modo a reorganizá-las (Simão, 2003). As experiências inquietantes aconteceram, em última instância, a partir das ações do outro, que evidenciaram ao sujeito perspectivas diferentes da sua. Desse modo, reorganizar o campo de significados experienciais, fazendo a transição, implicou, para cada sujeito, tentar possibilidades de alteração das relações com os outros e, portanto, tentar alterações em sua própria perspectiva intrasubjetiva.

O esforço dos jogadores se dirigiu, muitas vezes, à tentativas de apreensão, a partir de pistas fornecidas pelo narrador, sobre qual seria o sentido da narrativa, ao mesmo tempo em que buscavam garantir a preservação de si-mesmos enquanto personagens. O narrador, por sua vez, elaborou um roteiro que visava seduzir todos os personagens a uma preocupação e curiosidade com relação à trama e sua rede de sentidos articulados. Ele se esforçou para preservar essa rede de sentido. Tanto o narrador quanto os jogadores, contudo, estavam orientados ludicamente para a constituição de um contexto de diversão. A relação entre eles, imbricada nas intenções pessoais, estabeleceu uma dualidade de relação, em que o que estava em jogo era a diversão do outro, o prazer lúdico evocado no outro a partir da interação.

O prazer de jogar, por sua vez, buscava não efetivar uma apreensão total, uma definição conclusiva da narrativa ou uma realização plena das intenções dos personagens. Os participantes do diálogo partiam da percepção de demandas do outro, num movimento em reconhecerem sua responsabilidade para a constituição do enquadre lúdico. Relacionavam-se com o outro de modo a preservar esse tipo de configuração. Nesse tipo de resposta, o eu encontrava disposição para além dos planos compartilhados de experiência, podendo inaugurar um novo modo de relação, a princípio caótico, mas que poderia vir a se configurar como uma nova espécie de jogo, com uma nova regularidade provisória.

No trecho de diálogo que selecionamos para o presente artigo aparece justamente esse tipo de reorganização. A diferença de compreensão entre narrador e jogadores instaurou um momento provisório em que a representação de personagens foi interrompida para se discutir o contexto em que eles se encontram na narrativa. Ao fazer essa pausa, o narrador abriu mão das regras do jogo, abrindo a possibilidade de uma nova representação da cena. Poderíamos afirmar que a abertura do mestre aos jogadores, rompendo com os destinos de seu roteiro e das regras do jogo, caracterizaria uma abertura à alteridade de modo a preservá-la no contexto lúdico. Nos jogos de RPG, por sua vez, há uma flexibilidade muito grande para o desenvolvimento de novas regras, novas aventuras e novos sub-jogos, porque é promovido um trânsito entre as diversas categorias constitutivas do próprio enquadre.

A possibilidade de transgressão das regras e de definições de elementos do cenário, bem como o fato de se colocar em risco a vida dos personagens, são características que evidenciam o engajamento de uns em relação aos outros sob um plano convencionalizado, porém não essencial. Afirmar que o plano não é essencial significa dizer que os elementos imaginados e compartilhados não são prioritários, nem mesmo as regras do jogo. Os recursos simbólicos emergem em função da relação eu-outro, no caso do jogo, para configuração do ambiente lúdico a seus participantes. Percebemos, portanto, que a prioridade é a relação eu-outro, e é em função dela que emergem os elementos imaginários. Percebemos isso, inclusive, porque a narrativa co-construída dos jogos de RPG não tem um fim claro, continua indefinidamente enquanto houver interesse dos participantes co-construtores, produzindo um devir que está sempre para ser gerado.



### **Desdobramentos Acerca da Construção Intersubjetiva do Sentido**

A partir da discussão do caso apresentado, vimos que o jogo de RPG é marcado pela negociação de recursos simbólicos (personagens, elementos do cenário, regras, roteiros, etc.). O uso dos recursos simbólicos se vinculava à solução de uma problemática que acompanhava o narrador na expressão de seu mundo. O cenário de RPG consistia em um mundo com elementos de fruição e prazeres lúdicos, mas carregava consigo também dores e sofrimentos. O choque com o outro (com o narrador e seus personagens) ameaçava a vida dos personagens dos demais jogadores e exigia que executassem deslocamentos no campo da fantasia intersubjetivamente constituída. O pensamento e a reflexão emergiam como possibilidade dos jogadores, implicados no impacto do choque que viviam seus personagens, evitarem a morte dos mesmos. Isso nos criou algumas questões: Porque a fantasia expressa dores e sofrimento quando poderia ser apenas elemento de fruição? A brincadeira e o jogo não poderiam se realizar apenas com alegria e divertimento?

Em nossas observações, percebemos que as frustrações no compartilhamento de construções dos jogadores implicavam a possibilidade de término do encontro lúdico pelo fim do jogo. Narrador e jogadores, no entanto, eram capazes de romper com as estruturas constituintes do jogo – estruturas que mapeamos e definimos como recursos simbólicos, no quadro de oposições eu-outro – de modo a preservar a relação entre os participantes do grupo. Essa relação, cuja orientação era pautada pela diversão, suportou diversos momentos não-divertidos (ao menos para alguns jogadores). A relação narrador-jogadores, por exemplo, que indicamos ser orientada pelo sistema de regras, suportou a quebra das mesmas para assegurar a sobrevivência dos personagens e a coexistência dos demais participantes do grupo. Percebemos, nesse sentido, que a dimensão ética, de preservação do outro no contexto relacional, foi prioritária em relação aos recursos constitutivos do jogo. A participação dos jogadores rompia a possibilidade de se conceber o cenário de jogo como totalidade, uma vez que ela sugere tanto a presença de lacunas inerentes à sua elaboração, quanto a presença de participantes irreconciliáveis (os personagens dos jogadores), cuja existência é inadequada a conceitualizações totais. No exemplo que apresentamos, a morte dos personagens dos jogadores, por sua vez, poderia assegurar o destino roteirizado pelo narrador. O narrador, entretanto, esforçou-se pela preservação dos personagens dos jogadores. De outro lado, os jogadores esforçam-se pela preservação da expressividade criativa do narrador.

Apontamos, então, em primeiro lugar, que o significado do compartilhamento intersubjetivo e da ruptura estaria ligado a uma seleção ativa do eu na relação com o outro que, por um lado suplementa ou preenche lacunas dessa relação e, por outro, explícita, recorta ou inquieta-se com determinadas configurações desse tipo de relação. A gênese do processo seletivo, ao longo do desenvolvimento subjetivo, estaria vinculada à constituição de um self capaz de se sensibilizar com a exterioridade, ao mesmo tempo em que procura garantir uma integridade de si-mesmo. Podemos compreender essa dualidade de movimento do eu como uma característica dos sistemas semi-abertos e pensar o sentido das ações e elaborações significativas desse sistema como decorrentes de um processo simultâneo de abertura e circunscrição. O sistema subjetivo, semi-aberto, portanto, emergiria na tensão entre a suscetibilidade ao outro e a tentativa de manutenção de sua própria identidade.

Essas considerações nos levam a pensar a alguns desdobramentos acerca da construção do sentido compartilhado, aproximando-nos da obra do filósofo Emmanuel Lévinas (1906-1995), especialmente acerca das relações de alteridade e da noção de “desejo do infinito”<sup>13</sup>.

Na compreensão filosófica de Lévinas, a interioridade de um eu emergiria como saber pessoal, a partir de uma susceptibilidade originária do sistema instintivo interior à determinação pelo outro (Lévinas, 1993, cf. p. 93-95). Ao se relacionar com a exterioridade, enquanto saber, o sujeito pode se distanciar do outro – e constituir algo próprio de si – ao mesmo tempo em que se relaciona com ele. A suscetibilidade, por sua vez, não se estabelece por vontade de um eu, já que ela precede sua própria constituição. Ao contrário, é ela que instaura a personalidade, estabelecendo uma fronteira entre a interioridade de um eu e outrem. A subjetividade, portanto, não nasceria como tabula rasa, ao contrário, ela emergiria já precedida por uma suscetibilidade e um desejo em relação àquilo que a excede, ao qual Lévinas (1980, 1993) chamou de “Desejo do Infinito”.

Ao invés do sistema interior se chocar com a exterioridade, numa relação de encaixe e desencaixe, o ser pensante relaciona-se com a exterioridade a partir do sofrimento e do pensamento resultante da relação, que adia o impacto do choque. Ao mesmo tempo, na suscetibilidade está implicada uma responsabilidade, uma vez que, por um lado, o sujeito é incapaz de furtar-se à abertura a outrem, e por outro, ele

---

<sup>13</sup> Outras interfaces propiciadoras de diálogo entre construtivismo(s) e fenomenologia(s) têm sido exploradas recentemente com vigor. A esse respeito, veja-se, por exemplo Culture & Psychology, 9 (3), 2003, e Simão e Valsiner (2007).



passa a poder responder a essa abertura de uma maneira que é própria a si mesmo e suas elaborações, que o constitui enquanto identidade particular (Lévinas, 1980, 1993).

Na abordagem do construtivismo semiótico-cultural, a noção de separação inclusiva entre eu e outro se aproxima das interpretações que Simão e Valsiner (2007) fazem da relação eu – outro desde a perspectiva levinasiana, distinguindo, no todo relacional, uma separação inerente entre eu e outro.

Reflexões Valsiner (1998) acerca do desenvolvimento da personalidade, apontam, por sua vez, que os processos de internalização e externalização construtivas tornam possível o distanciamento psicológico dos sujeitos em relação à exterioridade imediata, ou seja, provê ao sujeito uma relativa autonomia em relação ao estado do outro. Nesse processo estariam implicados, tanto a construção subjetiva, quanto a tentativa do sujeito se manter integrado, após a sua emergência. Valsiner (1998) apresenta, por exemplo, uma longa discussão acerca da noção de mecanismos de defesa do ego, oriunda da psicanálise, como significativos para a construção subjetiva. Para ele, os mecanismos de defesa podem orientar o desenvolvimento da personalidade, organizando seu desenvolvimento futuro, configurando-se como um modo distinto de relação dos sujeitos com o ambiente. Entretanto, o significado da relação que o sujeito estabelece com seu ambiente é sempre contextual (Valsiner, 1998, p. 135). O nosso interesse, por outro lado, é distinguir, na base das relações eu-outro, um outro modo de relação que não se compreende a partir de um sentido de defesa do si mesmo.

Significar a emergência dos processos subjetivos a partir da suscetibilidade e responsabilidade do eu em relação a outrem, por sua vez, nos direciona para novos aspectos de compreensão das relações contextuais que o sujeito estabelece em seu ambiente. Os questionamentos e as rupturas na relação dialógica, por exemplo, ao mesmo tempo em que significam uma forma do sujeito assegurar a sua própria identidade, se expressariam de maneira a preservar outrem. Na constituição do significado das ações humanas, outrem costuma se fazer presente por meio de configurações simbólicas diversas. Ao observarmos os referenciais semânticos das interações dialógicas, os processos de ruptura e transição simbólicas e os conteúdos dos recursos, pensamos que o significado essencial das construções pessoais estaria direcionado a outrem, para o qual o eu procuraria assegurar um plano comum de compartilhamento. Desejo, que, no entanto, nunca se consegue realizar plenamente.

### Referências Bibliográficas

- Bakhtin, M. M. (1992). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Boesch, E. E. (1991). *Symbolic action theory and cultural psychology*. Berlin-Heidelberg: Springer-Verlag.
- Coelho Jr., N. E. & Figueiredo, L. C. (2003). Patterns of intersubjectivity in the constitution of subjectivity: Dimensions of otherness. *Culture & Psychology*, 9(3) 193-208.
- Crossley, N. (1996). *Intersubjectivity: The fabric of social becoming*. Londres: Sage Publications
- Figueiredo, L. C. M. (1997). O interesse de Lévinas para a psicanálise. Desinteresse do rosto. *Cadernos de Subjetividade*, 1(5), 39-52.
- Figueiredo, L. C. M. (2002). O tempo na pesquisa dos processos de singularização. Em: *Psicologia Clínica*, 2(14), 15-33.
- Foppa, K. (1995). On mutual understanding and agreement in dialogues. In I. Marková, C. Graumann & K. Foppa (Eds.), *Mutualities in Dialogue*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guimarães, D. S. & Simão, L. M. (2007). Intersubjectivity and otherness: a stage for self strivings. In L. M. Simão & J. Valsiner (Eds.), *Otherness in Question: Labyrinths of the Self*. Greenwich: Information Age Publishing.
- Herbst, D. P. (1995). What happens when we made a distinction: an elementary introduction to co-genetic logic. In T. Kindermann & J. Valsiner, J. (Orgs.) *Development of Person-Context Relations* (pp. 67 – 79). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Huizinga, J. (1993). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jackson, S. (1994). *GURPS (Generic Universal RolePlaying System): Módulo básico*. (D. Q. Reis, Trad.). São Paulo: Devir Livraria Ltda.
- Lévinas, E. (1980). *Totalidade e infinito*. Lisboa: Edições 70.
- Lévinas, E. (1993). *O humanismo do outro homem*. Petrópolis: Vozes.
- Lévinas, E. (1998). *Da existência ao existente*. Petrópolis: Vozes.
- Linell, P. (1995). Troubles with mutualities: Towards a dialogical theory of misunderstanding and miscommunication. In I. Marková, C. Graumann & K. Foppa (Eds.), *Mutualities in dialogue* (pp. 176-213). Cambridge: Cambridge University Press.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*,



2(2) 95 – 113.

- Marková, I. (2003). Constitution of the self: Intersubjectivity and dialogicality. *Culture & Psychology*, 9(3), 249-259.
- Schutz, A. & Luckmann, T. (1973). *The structures of the life-world*. Evanston: Northwest University Press.
- Simão, L. M. (1989). Interação pesquisador-sujeito: a perspectiva da ação social na construção de conhecimento, *Ciência e Cultura - Revista da Sociedade Brasileira para o progresso da Ciência*, 12(41), 1195-1202. São Paulo, SP, Brasil.
- Simão, L. M. (1992). Interação verbal e construção de conhecimento: exame de alguns aspectos do diálogo pesquisador-sujeito, *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 2(8), 219-229. Brasília, DF, Brasil.
- Simão, L. M. (2002). A noção de objeto e a concepção de sujeito em Boesch. In L. M. Simão, M. T. C. C. de Souza & N. E. Coelho Jr. (Eds.), *Noção de objeto, concepção de sujeito: Freud, Piaget e Boesch* (pp. 87-120). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Simão, L. M. (2003). Beside rupture – disquiet; beyond the other - alterity. *Culture & Psychology*, 9(4), 449-459.
- Simão, L. M. (2004). Alteridade no diálogo e construção de conhecimento. In L. M. Simão & A. M. Martínez (Eds.), *O outro no desenvolvimento humano*. São Paulo: Casa do psicólogo.
- Simão, L. M. (2007). Why “otherness” in the research domain of semiotic-cultural constructivism? In L. M. Simão & J. Valsiner (Orgs.), *Otherness in Question: Labyrinths of the self*. Greenwich: Information Age Publishing Inc.
- Simão, L. M. (2007b, prelo). We researchers: unquiet people disquieting others - A commentary on Duarte & Gonçalves, 'Negotiating Motherhood: A Dialogical Approach', *International Journal for Dialogical Science*, Issue 2.
- Simão, L. M. & Valsiner, J. (Orgs.) (2007). *Otherness in question: Labyrinths of the self*. Greenwich: Information Age Publishing Inc.
- Simão, L. M. (2008, prelo). Ernst E. Boesch's holistic cultural. In R. Diriwächter & J. Valsiner (Orgs.), *Striving for the whole: Creating theoretical syntheses* (cap. 8). Somerset, NJ: Transaction Publishers.
- Sullivan, P. (2007). Examining the self-other dialogue through 'spirit' and 'soul' *Culture & Psychology*, 13(1), 105-128.
- Wertsch, James V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Cambridge: Firs Harvard University Press.





- Valsiner, J. (1998). *The guided mind: A sociogenetic approach to personality*. Cambridge: Harvard University Press.
- Valsiner, J. (2001). *Comparative study of human cultural development*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- Valsiner, J. (2006). Dangerous curves in knowledge construction within psychology: Fragmentation of methodology. *Theory & Psychology*, 16(5), 597-612.
- Zittoun, T. (2006). *Transitions: Development through symbolic resources*. Greenwich: Information Age Publishing
- Zittoun, T., Duveen, G., Gillespe, A., Invision, G. & Psaltis, C. (2003). The use of developmental resources in developmental transition. *Culture & Psychology*, 9(4), 415-448.